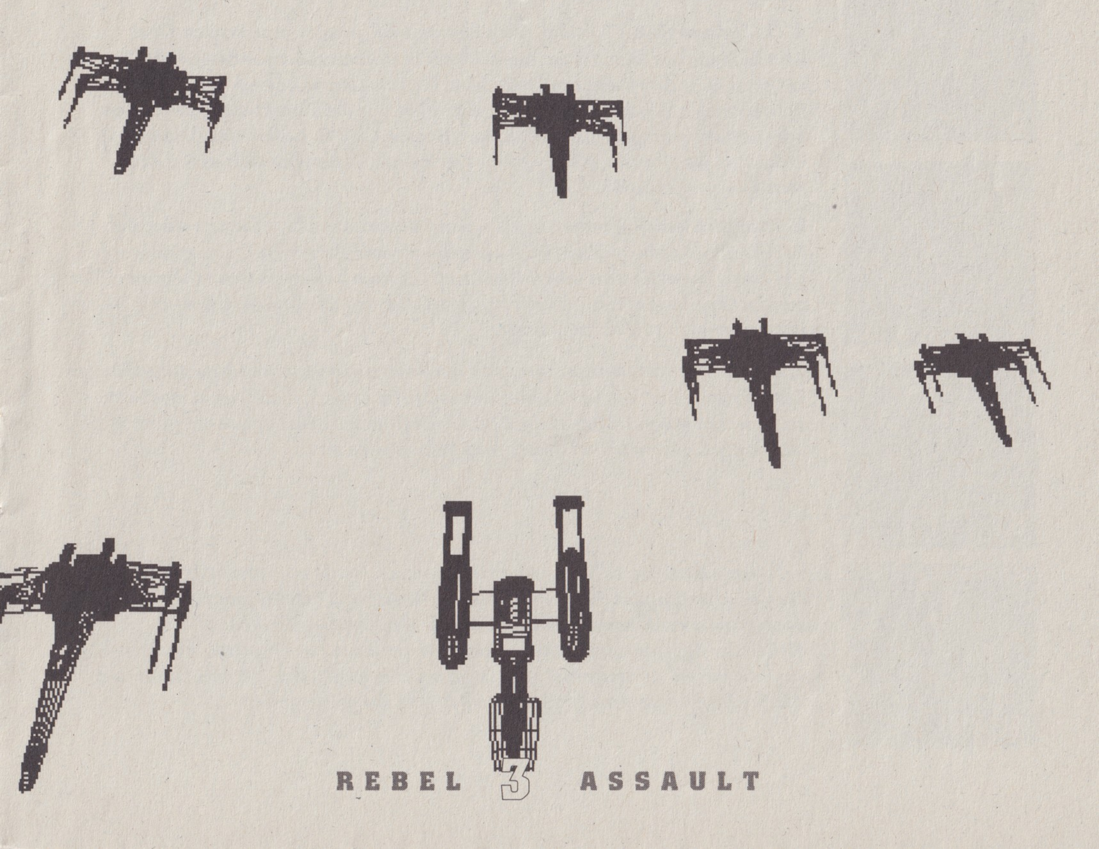
STAR WARS®

REBEL ASSAULT™

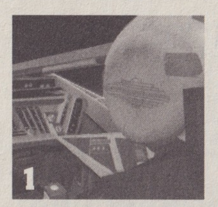


HANDBUCH

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...
Es herrscht Bürgerkrieg. Die Sternenkreuzer der Rebellen haben von ihrer verborgenen Basis aus ihren ersten Sieg gegen das böse Galaktische Imperium errungen; dieses regiert unter der Herrschaft von Darth Vader die Galaxis mit eiserner Härte. Das Imperium wird so schnell nicht zu schlagen sein und viele junge Piloten haben sich schon den Rebellen angeschlossen in der Hoffnung, der Galaxis die Freiheit wiederzugeben.



übersicht der Charaktere



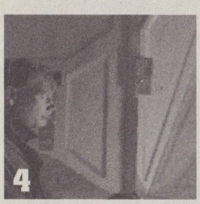
1. Rookie One: Rookie One ist wie Luke Skywalker ein kleiner Landarbeiter auf dem trockenen Planeten Tatooine. Im Zivilleben ein kühner Pilot, entschied sich der eifrige junge Aufsteiger, der Allianz der Rebellen beizutreten, um das Imperium zu bekämpfen.



2. Commander Ru Murleen: Ru ist der jüngste Commander in der Allianz, denn ihre Geschicklichkeit und Kühnheit ließen Sie schneller aufsteigen als eine Womp-Ratte im Beggar's Canyon. In der Hoffnung, ihr Können anderen zu vermitteln, trainiert sie Rekruten für die Allianz. Ihr gewitzt–sicheres Auge für junge Talente brachte ihr viele Freunde und eine große Portion Respekt.



3. Commander Jake Farrel: Jake Farrel flog für die Imperiale Flotte in den Tagen der Alten Republik, als der Senat noch die Macht in der Galaxie hatte. In dieser Zeit bildete Farrell einige der besten Piloten des Imperiums aus. Nach dem Sturz der alten Regierung hat das Imperium ihm so unglaublich erbarmungslose Missionen gegeben, daß Farrel seinen Dienst aufgab und sich für den Rest der Jahre an einen geheimen Ort zurückzog. Später verließ er sein Versteck mit der Absicht, die Rebellion mit dem nötigen Wissen in die Lage zu versetzen, das Imperium zu bekämpfen und bildete junge Piloten für die Allianz aus. Als ernsthafter Commander, ohne Sinn für Humor, befehligt er sein Schiff mit Härte und lehrt die Rekruten Disziplin.



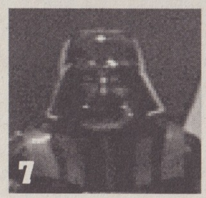
4. Lt. Turland Hack: Turland, allen bekannt als „Hack", traf Rookie One bei Übungen auf Mos Eisley. Beeindruckt vom Enthusiasmus des jungen Teufelskerls nahm er den Rekruten unter seine Fittiche und wurde ein „großer Bruder" für den neuen Piloten. Da er sich selber nicht für die Flugschule qualifizieren konnte, setzte er all seine Kraft daran, Rookie One zu helfen, der Beste seiner Einheit zu werden. Zur Zeit betreibt Hack einen Fernmeldeposten auf dem Mos Eisley Stützpunkt.



5. Captain Merrick Simms: Captain Simms leitet das Blaue Geschwader der Rebellenflotte. Nach einem hochausgezeichneten Sieg nahe Dantooine wurde der junge Simms letztes Jahr schnell zum Captain befördert. Als erfahrener Pilot, der die Lage immer fest im Griff hat, kennt Simms die Disziplin, die nötig ist, um den Imperialen Kräften zu trotzen.



6. Rekrut Thurlow Harris: Harris hat in seinen zwanzig Jahren eine ganze Menge Schlachten erlebt. Als Sohn eines Captains hat er die meiste Zeit seines Lebens im Schatten seines Vaters verbracht. Obwohl er auf seine Weise ein guter Pilot ist, mangelt es ihm an Erfahrung und Selbstvertrauen.



7. Darth Vader: Darth Vader, der Herr der Sith, ist das personifizierte Böse im Galaktischen Imperium. Er war einst Jedi-Ritter und Schüler des Ben Kenobi, doch er nahm die verführerische Kraft der dunklen Seite der Macht an.
Als Diener des grausamen Galaktischen Imperators hat er gelobt, die Rebellion um jeden Preis zu zerschmettern. Er ist zuversichtlich, daß die neue Imperiale Waffe, der Todesstern, ihm helfen wird, sein Ziel zu erreichen.

Spielbeginn

Konfiguration Vor dem Spielen wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (z.B. durch Eingabe von „E:“) und geben REBEL (und Eingabetaste) ein. Nun wird das Konfigurationsprogramm, bzw. der Spielstarter geladen. Dies wird benötigt, um *Rebel Assault* einzustellen und das Spiel zu starten.Benutzen Sie das Konfigurationsmenü, um Einstellungen bezüglich Ihrer Soundkarte vorzunehmen. Wenn Sie sich mit den technischen Details nicht auskennen, versuchen Sie die Auswahl automatisch zu ermitteln. Dies sollte in den allermeisten Fällen die Parameter Ihrer Soundkarte selbständig herausfinden und benutzen. Merken Sie sich diese Einstellungen, denn es kann auch Programme anderer Hersteller geben, die diese Werte nicht automatisch ermitteln können!

Soundkarten Einige Soundkarten benötigen für eine einwandfreie Funktion spezielle Treiber- oder Initialisierungsprogramme. Diese Software wurde ggf. mit Ihrer Soundkarte mitgeliefert und sollte auf Ihrer Festplatte installiert sein. Stellen Sie sicher, daß diese Treiber geladen sind, bevor Sie *Rebel Assault* starten.

Speichermanager *Rebel Assault* benötigt keinen Speichermanager wie z.B. EMM386, HIDOS oder QEMM. Diese können sich sogar störend auswirken, indem sie das Programm verlangsamen und zu wenig Speicher zur Verfügung stellen. Dies ist besonders wichtig auf langsameren Geräten. Wenn möglich sollten Sie daher Ihren Speichermanager ausschalten, bevor Sie *Rebel Assault* starten. Im allgemeinen nützt es, wenn Sie in Ihrer CONFIG.SYS-Datei ein Semikolon (";") vor die Zeile setzen, in der sich der Aufruf des Speichermanagers befindet (z.B. "DEVICE=C:\DOS\EMM386.SYS ... ") und den Computer neu booten.
Dies bewirkt, daß der Speichermanager nicht geladen wird. Das Semikolon können Sie, um andere Programme zu nutzen, jederzeit wieder entfernen. Es kann sein, daß Sie noch weitere TSR-Programme, wie z.B. Netzwerksoftware, aus Ihrer CONFIG.SYS (durch Vorstellen eines Semikolons) oder AUTOEXEC.BAT (durch Vorstellen von "REM") entfernen müssen. Da all diese Regeln auch für viele andere Spiele zu beachten sind, empfiehlt es sich, für Spiele eine spezielle Bootdisk zu erstellen oder, wenn Sie MS-DOS 6.0 benutzen, eine eigene Auswahlsektion für diese Konfiguration anzulegen.

Bootdisk Da *Rebel Assault* nicht viel Base-Memory benötigt, ist es im allgemeinen nicht nötig, eine Bootdisk zu erstellen, es sei denn es befinden sich TSRs, Utility-Programme oder Speichermanager in Ihrer AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS, die mit Rebel Assault kollidieren. Sollte dies der Fall sein, erstellen Sie die Bootdisk folgendermaßen: Formatieren Sie eine Diskette mit Systemspur in Laufwerk A (durch Eingabe von FORMAT A: /S am C:\ Prompt). Kopieren Sie nun Ihre bestehende AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf die Diskette und nehmen Sie mit einem Texteditor (z.B. "EDIT" von MS-DOS) alle nötigen Änderungen vor. Beachten Sie bitte, daß Sie in der CONFIG.SYS, sofern dies nicht schon so ist, vor jeden zu ladenden Dateinamen die Laufwerksbezeichnung schreiben müssen (z.B. aus DEVICE=MTMCDS.SYS wird DEVICE=C:\MTMCDS.SYS).
Als erste Zeile in der AUTOEXEC.BAT sollten Sie C: schreiben, damit automatisch auf die Festplatte gewechselt wird.

SPIELDEMOS

Auf Ihrer *Rebel Assault* CD sind spezielle Demonstrationen der CD-Games von LucasArts mit voller Sprachausgabe. Um diese Demos zu starten, wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und geben DEMO ein. Nun folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm. ACHTUNG: Im Gegensatz zu Rebel Assault benötigen die Demos einen Speichermanager!

Day of the Tentacle™ Ein total verrücktes Comic-Abenteuer mit denselben skurrilen Figuren wie im weltweit erfolgreichen Vorgängerspiel „Maniac Mansion".

Indiana Jones ™ and the Fate of Atlantis ™ Der Original-Nachfolger zu der legendären Filmreihe. Ein packendes Rennen des weltbekannten Archäologen und seiner Partnerin Sophia Hapgood gegen die Nazis, um das Geheimnis von Atlantis zu entdecken.

Sam and Max Hit the Road ™ Eine interaktive Detektivgeschichte, in der der Hund Sam und sein stressendes, hyperkinetisches Kaninchen von einer amerikanischen Touristen-attraktion zur nächsten toben. Erscheint bald auf für PC CD-ROM.

Demo-Steuerung

Esc	Verlassen zum DOS
Ctrl-C	Die laufende Demo verlassen (um zur Demo-Liste zurückzukehren, einfach an dieser Stelle "Demo" tippen).

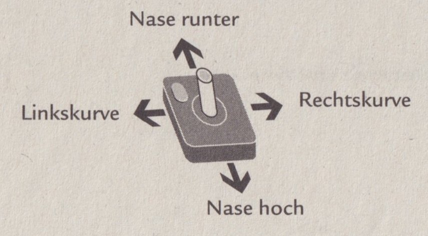
OPTIONEN

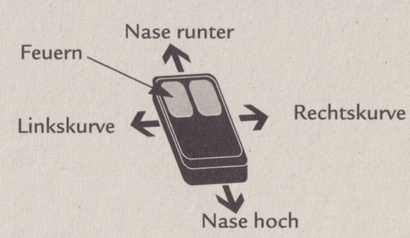
Rebel Assault ermöglicht Ihnen eine Menge Einstellungen zum Spielen. Bevor Sie ein Spiel beginnen, aber auch jederzeit während des Spiels, können Sie diese Einstellungen ändern. Bewegen Sie sich durch das Optionen-Menü, das Sie durch Druck auf die [O]-Taste aktivieren können. Wählen Sie eine Einstellung, indem Sie die Maus oder den Joystick hoch und runter bewegen. Bestätigen Sie Ihre Wahl durch Druck auf den Feuerknopf.
Die Steuerung von *Rebel Assault* ist angelegt als wäre sie für einen echten Piloten. Wenn Sie Ihren Joystick/Maus vorwärts bewegen, wird Ihr Schiff sinken, bewegen Sie ihn zurück, steigt es. Wenn Sie Y-vertauschen anwählen, vertauschen Sie die Funktionen hoch und runter. Lesen Sie den Abschnitt „Steuerung" für nähere Informationen.

STEUERUNG

Joystick-Einstellung Wenn Sie einen Joystick benutzen, wird *Rebel Assault* Sie auffordern, diesen zu kalibrieren. Bewegen Sie ihn hierzu einfach so weit es geht nach oben-rechts, dann nach unten-links, dann in die Mitte. Wenn Sie diese Justierung nochmal vornehmen wollen, können Sie jederzeit die [J]-Taste drücken. Sollten Sie eine Maus benutzen, brauchen Sie diese nicht zu eichen, klicken Sie einfach nur auf den Mausknopf.

Manövrieren während des Spiels Um *Rebel Assault* zu spielen, benötigen Sie einen Joystick oder eine Maus (Joystick empfohlen). Wenn Ihre Steuerungseinstellung im Normal-Modus ist, reagiert Ihr Schiff folgendermaßen:





Wenn Sie die Steuerungseinstellung Y-vertauschen aktiviert haben, ist die Aufwärts- mit der Abwärts-Bewegung vertauscht. Probieren Sie ruhig ein wenig diese Einstellungen aus und spielen Sie so, wie Sie es am angenehmsten finden.

DAS SPIEL

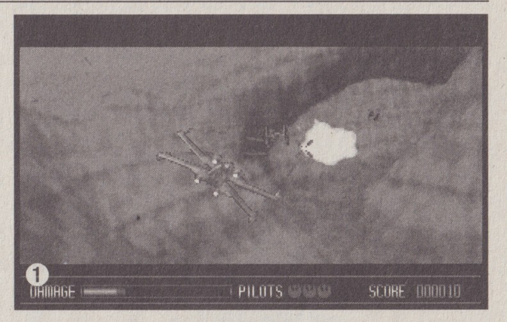
An unterschiedlichen Stellen im Spiel gibt es verschiedene Ansichten:

❶	Fliegen, dritte Person	Ansicht von außen hinter dem Schiff
❷	Bomben werfen, dritte Person	Ansicht von außen über dem Schiff
❸	Fliegen, erste Person	Ansicht aus dem Cockpit heraus
❹	Schießen, dritte Person	Ansicht hinter dem Piloten

❶ Fliegen, dritte Person

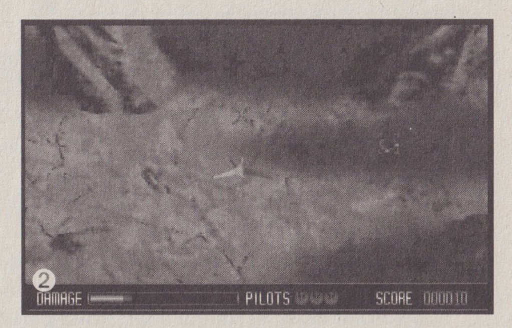
links	drehen gegen den Uhrzeigersinn
rechts	drehen im Uhrzeigersinn
zurückziehen	nach oben bewegen
vorziehen	nach unten bewegen
Feuerknopf	Laser abfeuern

Seitenbewegungen lassen Ihr Schiff eine Kurve in der entsprechenden Richtung fliegen. Zum Drehen müssen Sie den Joystick recht-zeitig zurückbewegen. Seien Sie vorsichtig mit der Steuerung und steuern Sie nicht zu stark gegen.



❷ Bomben werfen, dritte Person

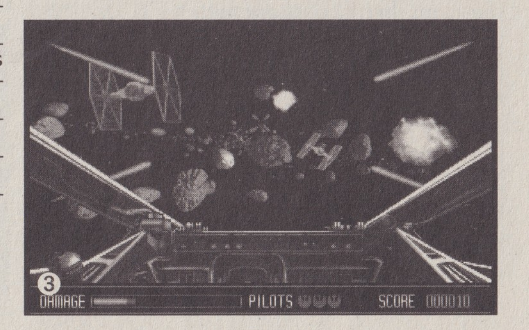
links	Schiff links bewegen
rechts	Schiff rechts bewegen
zurückziehen	Schub erhöhen/verringern
vorziehen	Schub verringern/erhöhen
Feuerknopf	Protonentorpedo starten



❸ Fliegen, erste Person

links	Bewegen/Schießen nach links
rechts	Bewegen/Schießen nach rechts
zurückziehen	Bewegen/Schießen nach oben
vorziehen	Bewegen/Schießen nach unten
Feuerknopf	Laser abfeuern

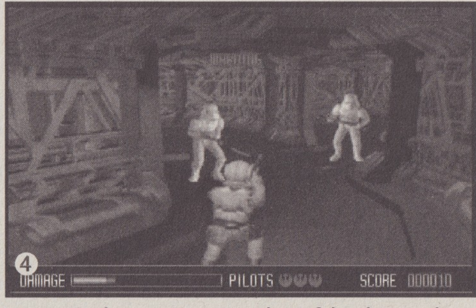
Bewegen Sie Ihre Zieleinrichtung vorsichtig - keine zu starken Bewegungen. Vermeiden Sie Kollisionen und weichen Sie Hindernissen rechtzeitig aus.



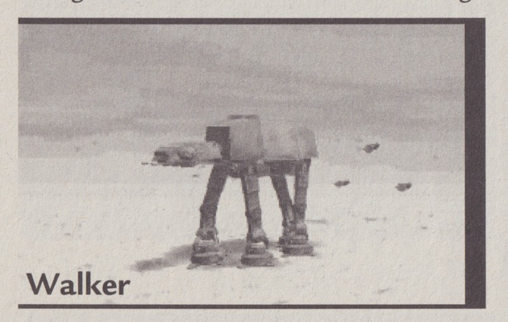
❹ Schießen, dritte Person

links	weiter links zielen
rechts	weiter rechts zielen
zurückziehen	höher zielen
vorziehen	niedriger zielen
Feuerknopf	Gewehr abfeuern
links+Feuerknopf 2	nach links bewegen
rechts+Feuerknopf 2	nach rechts bewegen

Zielen Sie mit Ihrem Gewehr und schießen Sie! Vergewissern Sie sich, wo die Schüsse einschlagen. Die Höhe des Gewehrs ist wichtig.



Wenn Sie den zweiten Feuerknopf drücken und Ihren Joystick/Maus zur Seite bewegen, wird sich Ihr Pilot in diese Richtung bewegen.


Walker


Asteroidenfelder

BESONDERE HINWEISE

Walker Sie müssen die Stärke des Walkers brechen, indem Sie auf die Panzerplatten schießen. Jede Platte benötigt zwei Treffer. Nach dem ersten verfärbt sie sich von beige nach dunkelbraun, nach dem zweiten wird sie grau. Während dieser Aufgabe folgt Ihr Navigationscomputer einer festgelegten Flugbahn. Allerdings können Sie an bestimmten Stellen zwischen zwei verschiedenen Routen wählen. In diesem Fall zeigt Ihre Anzeige, daß Sie die Richtung wählen können (Der Text „Wähle Angriff" erscheint). Bewegen Sie nun den Joystick in die gewünschte Flugrichtung und drücken Sie Feuerknopf 2.

Asteroidenfelder Vermeiden Sie eine Kollision mit Stein-Asteroiden (braun). Weichen Sie rechtzeitig aus. Eis-Asteroiden jedoch können Sie nicht ausweichen. Zertrümmern Sie diese mit Ihren Bordkanonen.

TIE-Jäger Zerstören Sie die TIE-Jäger, bevor diese Sie zerstören. Wenn Sie einen durchlassen, wird er Sie rammen.

Sternenzerstörer Um einen Sternenzerstörer zu vernichten, zielen Sie erst auf die Schildgeneratoren an den Seiten und an der Oberseite und zerstören Sie dann die Kommandozentrale auf der Brücke.


TIE-Jäger

TASTATURBELEGUNG

Leertaste	Spiel anhalten
[Q]	Spiel verlassen
[ESC]	Filmausschnitte überspringen
[J]	Joystick einstellen
[O]	Optionen einstellen

PASSWÖRTER

Wenn Sie eine Sektion des Spiels beendet haben, erhalten Sie ein geheimes Passwort, welches es Ihnen ermöglicht, zu einem späteren Zeitpunkt an dieser Stelle des Spiels weiterzuspielen. Schreiben Sie sich diese Passwörter auf und bewahren Sie sie sicher an einer geschützten Stelle auf (niemals zusammen mit Ihrer Euroscheckkarte). Die Passwörter „speichern" natürlich nicht Ihre Punkte, die Beschädigung Ihres Schiffes oder die Anzahl Ihrer Piloten. Jedesmal wenn Sie ein Passwort benutzen, beginnen Sie ein neues Spiel. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad ändern, ändern sich auch die zugehörigen Passwörter.

SCHWIERIGKEITEN

· Ich kann das Spiel spielen, aber ich höre keinen Ton.

1) Überprüfen Sie, ob Ihre Soundkarte ordnungsgemäß funktioniert, indem Sie ein anderes Programm oder die mit der Soundkarte mitgelieferten Demonstrationsprogramme starten. Sollte auch hier kein Ton zu hören sein, überprüfen Sie die Kabel, den Lautstärkeregler und die Stromversorgung für die Boxen, bzw. den Verstärker oder installieren Sie die Soundkarten-Software neu.

2) Überprüfen Sie, daß der richtige Soundtreiber eingestellt ist. Dieses wird nach dem Start von *Rebel Assault* angezeigt.

3) Überprüfen Sie, ob Ihre Soundkarte kompatibel ist. Wenn Sie eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte benutzen, versuchen Sie den SoundBlaster & kompatible- Treiber, anstelle des SoundBlaster Pro-Treibers. Einige Soundkarten benötigen Softwaretreiber, damit ihre Emulation ordnungsgemäß funktioniert.

4) Überprüfen Sie Ihre Einstellungen für IRQ-Nummer, Basis-Adresse und DMA-Kanal und vergewissern Sie sich, daß diese mit Ihrer Soundkarte übereinstimmen. Beachten Sie, daß es möglich ist, daß einige dieser Parameter während des Bootvorganges von Software, die mit Ihrer Soundkarte geliefert wurde, geändert werden können. Die Parameter, auf die Rebel Assault konfiguriert wurde, werden nach dem Start des Programms angezeigt.

· Ich höre zwar Musik, aber mit einem knatternden Geräusch im Hintergrund.

1) Dieses Problem tritt auf, wenn Sie einen „SoundBlaster Pro" oder einen „SoundBlaster 16" mit dem „SoundBlaster & Kompatible"-Treiber benutzen. Verwenden Sie stattdessen den SoundBlaster Pro-Treiber.

· Das Spiel ist sehr langsam und die Musik leiert.

1) Ihr Speichermanager könnte Rebel Assault bremsen. Versuchen Sie, ihn auszuschalten oder erstellen Sie eine Bootdisk. Lesen Sie hierzu noch einmal das Kapitel über den Speichermanager am Anfang dieses Buches.

2) MSCDEX ist möglicherweise nicht richtig optimiert. MSCDEX (Microsoft CD-ROM Erweiterung) ist der Standard-System-Gerätetreiber, der dafür sorgt, daß das DOS mit dem

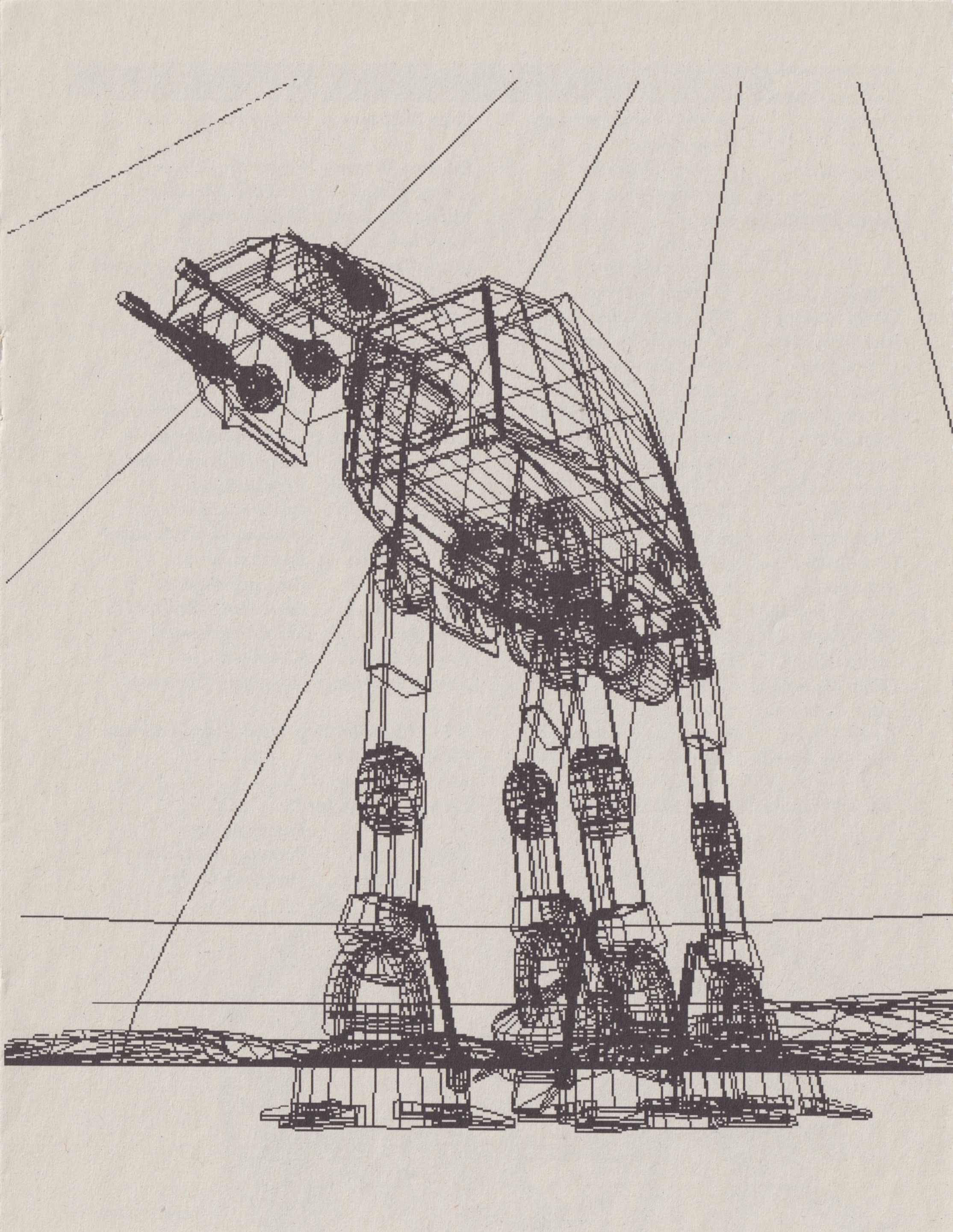
CD-ROM kommunizieren kann. Stellen Sie sicher, daß Sie MSCDEX in der Version 2.21 oder höher benutzen. Wenn Sie kein MSCDEX besitzen, fragen Sie Ihren Computerhändler.

3) Ihr System ist möglicherweise nicht schnell genug, um die 2-fache Detailtreue zu unterstützen. Ändern Sie den „CD-ROM Geschwindigkeit“-Parameter in 1x. Auf 386-Computern kann dies auch nötig sein, obwohl Sie ein CD-ROM-Laufwerk besitzen, das doppelte Geschwindigkeit leistet.

· Von Zeit zu Zeit springt die Musik vor.

Rebel Assault hat nicht genügend Speicher für den Sound-Buffer. Der Sound-Buffer sollte mindestens 700.000 Bytes haben. Falls Sie zu wenig Speicher haben, versuchen Sie, Ihren Speichermanager auszuschalten. Lesen Sie hierzu das Kapitel am Anfang dieses Buches.

Sollten Sie trotz dieser Hinweise Probleme beim Spiel haben, wenden Sie sich bitte an unsere Hotline. **Sie erreichen diesen Kundenservice montags, mittwochs und freitags 16.00 - 18.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31/96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.**

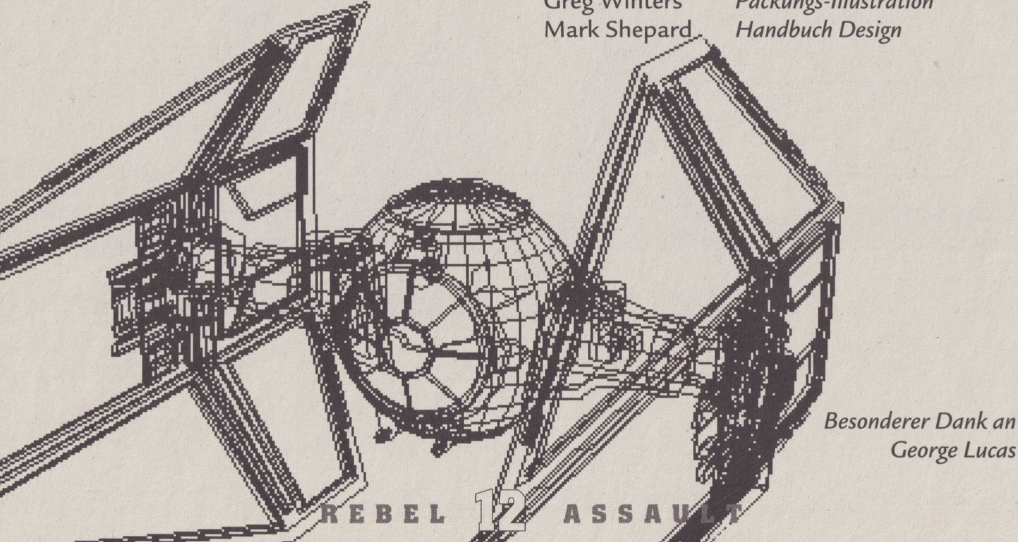


CREDITS

Vince Lee	*Design, Programmierung, Projektleitung*
Ron Lussier	*Leitung 3D-Grafik/ Animation*
Casey Donahue Ackley	*Produktions-zusammenstellung*
Tamlynn Barra	*Sprachproduktion*
David Vallone	*3D-Grafik/Animation*
Richard Green	*3D-Grafik/Animation*
Dan Colon	*3D-Grafik/Animation*
Ralph Gerth	*zusätzliche 3D-Grafiken*
Steven Sherer	*zusätzliche 3D-Grafiken*
John Bell	*3D-Modelle*
Martin Cameron	*3D-Modelle*
Leonard Robel	*Grafik/Animation*
Bill Tiller	*Grafik/Animation*
Larry Ahern	*zusätzliche Grafik*
John Knoles	*zusätzliche Grafik*
Jon Knoll	*zusätzliche Grafik*
Aaron Muszalski	*Leitung Grafiktechnik*
Chris Ross	*Grafiktechnik*
Leyton Chew	*Grafiktechnik*
Gwen Musengwa	*Grafiktechnik*
Justin Graham	*Programm-Assistenz*
Toshi Morita	*Programm-Assistenz*
Mark Haigh-Hutchinson	*Programm-Assistenz*
Aric Wilmunder	*Programm-Assistenz*
Gray Brubaker	*Programm-Assistenz*
Edward Kilham	*Programm-Assistenz*
Clint Bajakian	*Programm-Assistenz*
Michael Z. Land	*Sound Beratung*
Peter McConnell	*Sound Beratung*
Mark Cartwright	*Leitung Qualitätssicherung*
Chip Hinnenberg	*Qualitätssicherung*
Brett Tosti	*Qualitätssicherung*
Matthew Forbush	*zusätzliches Testing*
Dana Fong	*zusätzliches Testing*
William Burns	*zusätzliches Testing*
Mike Levine	*spezielle Videoeinrichtung*
Collette Michaud	*Grafik-Abteilungsleiter*
Sue Seserman	*Public Relations Leiter*
Meredith Popoff	*Vertriebsleiter*
Mara Kaehn	*Product Support Leiter*
Lisa Star	*Internationaler Verwalter*
Jack Sorensen	*Direktor für Geschäftsvorgänge*
Steve Daterman	*Entwicklungsdirektor*
Mary Bihr	*Marketingdirektor*
John Williams	*Komponist*

Gespielt vom London Symphony Orchestra

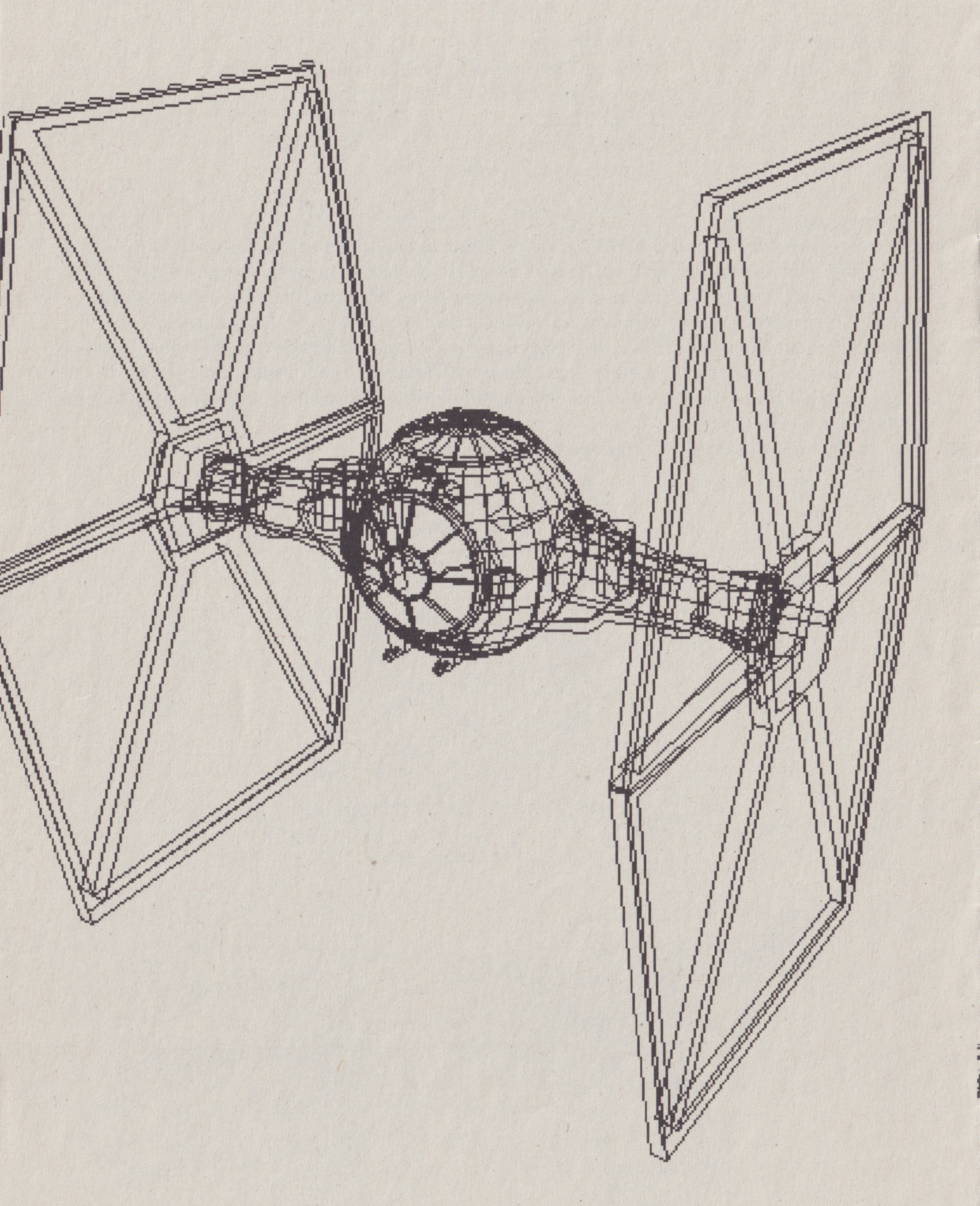
Moore & Price Design Group, Inc.	*Packungsdesign*
Greg Winters	*Packungs-Illustration*
Mark Shepard	*Handbuch Design*

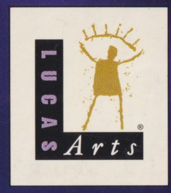


Besonderer Dank an George Lucas

Deutsche Version	Softgold Computerspiele GmbH
Projektleitung	Thomas Brockhage
Übersetzung von Handbuch und Spiel	Volker Eloesser
Qualitätssicherung	Schievi, Thomas Buchhorn, Gunnar Pauleickhoff
Lektorat	Annette Khartabil
Koordination	Kristin Dodt
Gestaltung	Oliver Dannat
Produktion	Jörgen Schlegel, Andreas Otte







published by SOFTGOLD